

vtech®

Manual de Instrucciones



CONSOLA TÁCTIL EDUCATIVA

MobiGo®

DREAMWORKS
MADAGASCAR 3
DE MARCHA POR EUROPA



Queridos padres:

Gracias por comprar este juego para la consola táctil educativa **MobiGo®**. Con **MobiGo®** su hijo podrá disfrutar de una gran variedad de aventuras en cada cartucho de juegos. Diferentes modos de juego y actividades que estimulan su imaginación y creatividad dentro de un mundo de diversión. ¡Con muchas cosas que aprender y sorpresas por descubrir, cada aventura será siempre distinta!

Para más información sobre nuestros productos visite:

www.vtech.es.

INTRODUCCIÓN

Vive con Alex, Marty, Melman y Gloria una loca aventura viajando por Europa con el circo, intentando conseguir regresar a su hogar en el zoo de New York sin ser atrapados por la capitán Dubois que les persigue sin descanso por cada rincón.

INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- 1 cartucho de juegos: Madagascar 3. De marcha por Europa.
- 1 manual de instrucciones

ADVERTENCIA:

Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

PARA EMPEZAR A JUGAR

Inserta el cartucho

Asegúrate de que la unidad está apagada. Inserta en la **MobiGo®** el cartucho con la pegatina al frente, y presiónalo hasta escuchar el sonido "clic" que oirás cuando el cartucho quede completamente encajado en la ranura. Pulsa entonces el botón ON para encender el juguete.



Si es la primera vez que juegas con tu consola **MobiGo®**, tendrás que introducir tu nombre. Toca el icono ABC para escribirlo. También puedes jugar como invitado tocando el cuadro azul.

Menú principal

Cuando introduces un cartucho en la consola, verás el menú principal con todas las actividades. Toca la imagen de una actividad para comenzar a jugar.



Opciones

Entra en este menú para elegir si jugar con o sin música de fondo.

Cómo jugar

La manera más fácil de jugar con tu **MobiGo®** es tocando la pantalla, pero algunas veces también tendrás que usar otros botones:

Joystick direccional

Para jugar en ciertas actividades deberás pulsar las flechas direccionales.

Botón salir

Pulsa este botón para salir de alguna actividad. Si lo pulsas cuando estés en algún menú, irás a la pantalla anterior.

Botón Ayuda

Pulsa este botón para oír alguna instrucción o pista durante el juego.

Teclado

Desliza la pantalla hacia arriba para descubrir el teclado. Así podrás escribir tu nombre de perfil y responder en algunas actividades.

Restablecer puntuación

Para poner tu puntuación a cero y borrar la información de tus progresos guardada en el cartucho, ve al menú principal y escribe **REINICIAR**. Después, pulsa la tecla OK en el teclado. Si la unidad se ha reiniciado correctamente, aparecerá el mensaje "Puntuación a cero."

ACTIVIDADES

Nivel

Antes de empezar una actividad tendrás que elegir en qué nivel quieres jugar.



A la fuga en Montecarlo

En Montecarlo, la capitán Chantal Dubois persigue enérgicamente a los zoonimales.

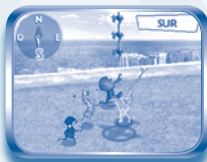
Ayúdales a conducir el vehículo de asalto evitando obstáculos y completa la tabla memorizando la posición exacta del agente de Control Animal. ¡Es hora de huir!



Contenido educativo: Orientación espacial

Volverse loco

Los zoonimales están atrapados en la azotea tratando de escapar de Dubois. Usa la brújula para guiarles hacia el norte, sur, este u oeste y así lograr subir al Supervisión de los monos para escapar.



La lista de Alex

Alex necesita conseguir algunos objetos para el circo, pero no tiene mucho tiempo. Debe completar la lista y asegurarse de que no le falta nada. Sigue las pistas que te indican y consigue completarla.



Contenido educativo: Vocabulario, tamaños

Hora del show

Es casi la hora del show, y el público empieza a animar. Alex y Stefano necesitan tu ayuda para hacer la mejor representación de su vida en el trapezio y en el cañón.



Contenido educativo: Matemáticas

Los sensacionales zoonimales

Desbloquea a las marionetas gracias a tu rapidez y memoria en los juegos.



Contenido educativo: Ritmo, memoria

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la esponja a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, esta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando los botones ON/OFF, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas. En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 913120770 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

Internet: www.vtech.es

COPYRIGHT

Copyright 2012 **VTech®**. Todos los derechos reservados. **VTech®** y el logo de **VTech®** son marcas registradas de **VTech®**. **MobiGo®** es una marca registrada de **VTech®**. Todos los productos son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Madagascar 3 © 2012 DreamWorks Animation L.L.C



TARJETA DE GARANTÍA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 años siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, éste producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com

Tel.: 91 312 07 70

Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:

FECHA DE COMPRA:

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO



Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

